

PAROLE RUBATE

RIVISTA INTERNAZIONALE
DI STUDI SULLA CITAZIONE



PURLOINED LETTERS

AN INTERNATIONAL JOURNAL
OF QUOTATION STUDIES

Rivista semestrale online / Biannual online journal

<http://www.parolerubate.unipr.it>

Fascicolo n. 9 / Issue no. 9

Giugno 2014 / June 2014

Direttore / Editor

Rinaldo Rinaldi (Università di Parma)

Comitato scientifico / Research Committee

Mariolina Bongiovanni Bertini (Università di Parma)

Dominique Budor (Université de la Sorbonne Nouvelle – Paris III)

Roberto Greci (Università di Parma)

Heinz Hofmann (Universität Tübingen)

Bert W. Meijer (Nederlands Kunsthistorisch Instituut Firenze / Rijksuniversiteit Utrecht)

María de las Nieves Muñiz Muñiz (Universitat de Barcelona)

Diego Saglia (Università di Parma)

Francesco Spera (Università di Milano)

Segreteria di redazione / Editorial Staff

Maria Elena Capitani (Università di Parma)

Nicola Catelli (Università di Parma)

Chiara Rolli (Università di Parma)

Esperti esterni (fascicolo n. 9) / External referees (issue no. 9)

Sergio Audano (Centro Studi “Emanuele Narducci” – Sestri Levante)

Mariella Bonvicini (Università di Parma)

Marco Camerani (Università di Bologna)

Michele Guerra (Università di Parma)

Guido Santato (Università di Padova)

Lina Zecchi (Università Ca’ Foscari, Venezia)

Teresina Zemella (Università di Parma)

Progetto grafico / Graphic design

Jelena Radojev (Università di Parma)

Direttore responsabile: Rinaldo Rinaldi

Autorizzazione Tribunale di Parma n. 14 del 27 maggio 2010

© Copyright 2014 – ISSN: 2039-0114

INDEX / CONTENTS

PALINSESTI / PALIMPSEST

- Memoria poetica e propaganda augustea. Per un commento di tre luoghi sidoniani sulla battaglia di Azio*
FRANCESCO MONTONE (Università di Napoli Federico II) 3-25
- Il filo di Aracne. Variazioni e riscritture italiane*
DANIELA CODELUPPI (Università di Parma) 27-49
- Discours scientifique et littérature. Approche de la citation chez Martin Winckler*
FABIENNE GOOSET (Université de Liège) 51-80
- “You’re Talking Like the Computer in the Movie”. Allusions in Audiovisual Translation*
IRENE RANZATO (Università di Roma La Sapienza) 81-107

MATERIALI / MATERIALS

- “Svolazza” Lucifero come le anime dei morti? (“Inferno”, XXXIV, 46-52)*
MARCO CHIARIGLIONE (Biblioteca Civica Centrale – Torino) 111-121
- “Vous êtes libre”. Une citation de Madame Hanska*
MARIOLINA BONGIOVANNI BERTINI (Università di Parma) 123-133
- Fortuna moderna dell’antico. Echi catulliani in Ionesco, Totò, Monicelli*
DAVIDE ASTORI (Università di Parma) 135-142
- “Follow the white rabbit”. “The Ultimate Display” e “Matrix”*
MILENA CONTINI (Università di Torino) 143-153

ARCHIVIO / ARCHIVE

- The Films at the Wake. Per un catalogo*
RINALDO RINALDI (Università di Parma) 157-250

[recensione/review] Ruth Finnegan, *Why Do We Quote? The Culture and History of Quotation*, Cambridge, OpenBook Publishers, 2011
GUIDO FURCI

253-257

[recensione/review] *Da un genere all'altro. Trasposizioni e riscritture nella letteratura francese*, a cura di D. Dalla Valle, L. Rescia, M. Pavesio, Roma, Aracne, 2012
ALBA PESSINI

259-271



MILENA CONTINI

**“FOLLOW THE WHITE RABBIT”.
*THE ULTIMATE DISPLAY E MATRIX***

1. Alice moltiplicata

I due celeberrimi volumi di Lewis Carroll dedicati alle avventure di Alice¹ sono spesso citati in opere cinematografiche (come anche in romanzi,² poesie,³ fumetti,⁴ canzoni,⁵ serie TV,⁶ guide turistiche⁷ e così

¹ *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) e *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There* (1871).

² Cfr. A. Swärd, *Fino all'ultimo respiro*, trad. ital. di A. Airoidi, Milano, Mondadori, 2011, p. 41: “Fino a quel momento avevo potuto presentarmi davanti a qualunque dei miei tredici parenti e ottenere tutto quel che volevo senza che nessuno avesse da ridire. Ora, invece, ero entrata nella tana del Bianconiglio ed ero caduta in un mondo su cui non dovevo proferire parola”.

³ Cfr. A. Zanzotto, *Qualcuno c'era*, in Id., *Pasque*, Milano, Mondadori, 1973, p. 27: “La maestra lo dice / lo dice Lewis e Alice”.

⁴ Cfr. P. Barbato, *Il giardino delle illusioni. Dylan Dog 279*, Milano, Bonelli, 2009, p. 17: “*Dylan Dog nel paese delle meraviglie* in effetti suona maluccio. Non appena comincio a vedere la tana del Bianconiglio è fatta”.

⁵ Si veda per esempio *Are you the Rabbit?* all'interno dell'album *Eat Me, Drink Me* dell'inquietante Marilyn Manson (un ossimorico nome-citazione, ispirato alla diva hollywoodiana e al *serial killer* Charles Manson).

via), per alludere al passaggio, fisico o solo mentale, ad un'altra dimensione, quella del fantastico, dell'onirico, dell'ignoto, oppure, al contrario, della realtà autentica che solitamente ci viene nascosta. Tra i molti esempi possibili in campo cinematografico, ricordiamo *Secret Beyond the Door* di Fritz Lang (1947)⁸ in cui Celia (anagramma di Alice) si muove in un'atmosfera sospesa tra sogno e incubo; *Alice in den Städten* di Wim Wenders (1974)⁹ in cui il fotografo e la bambina abbandonata cercano disperatamente nuove coordinate esistenziali in un mondo difficile da interpretare; *Eyes Wide Shut* di Stanley Kubrick (1999)¹⁰ che si apre con una scena nella quale Alice (la moglie del protagonista) si spoglia di fronte a un enorme specchio; *Donnie Darko* di Richard Kelly (2001)¹¹ in cui la figura del coniglio nero ha, come quello bianco di Carroll, vincoli di tempo; *A. I. Artificial Intelligence* di Steven Spielberg (2001)¹² in cui sulle pareti del centro di criogenetica sono dipinti Alice, il bruco, Tweedledum e Tweedledee; *Resident Evil* di Paul Anderson (2002)¹³ in cui l'eroina Alice lotta contro il potentissimo *computer* centrale chiamato Red Queen.

⁶ Si veda per esempio l'episodio *White Rabbit* della fortunata serie *Lost* (quinto episodio della prima stagione), nel quale Locke cita il coniglio bianco per spiegare metaforicamente la sfuggevolezza del padre.

⁷ Cfr. M. Vorhees, *New England*, Footscray, Lonely Planet, 2008, p. 224: "From bustling Circuit Ave, slip into the alley between the Secret Garden and the Tibet store and you'll feel like you've dropped down the rabbit hole. Suddenly it's a world of gingerbread-trimmed houses adorned with hearts and angels and Candyland colors".

⁸ Diana, USA.

⁹ Filmverlag der Autoren, DB.

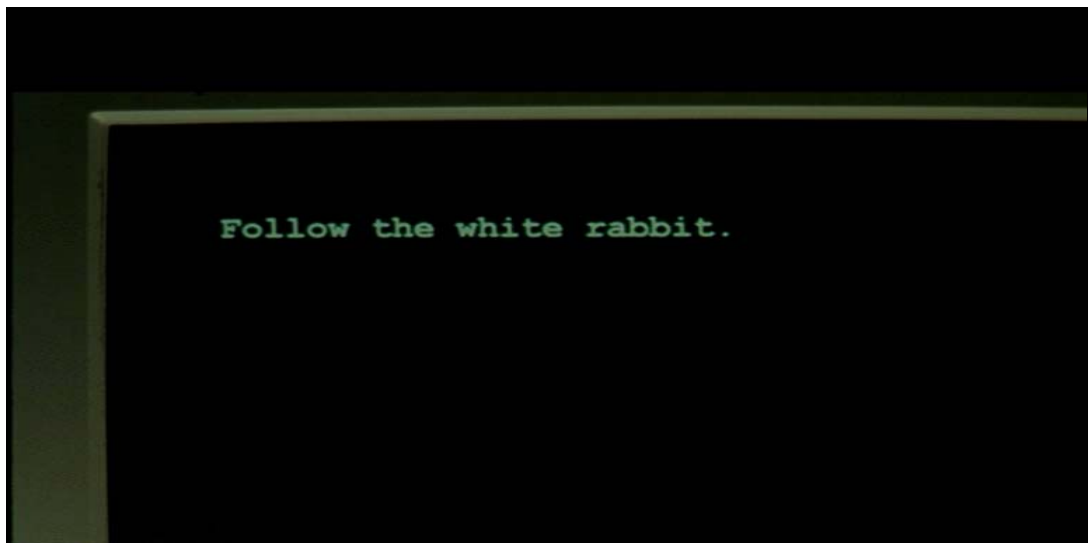
¹⁰ Hobby Films, USA.

¹¹ Pandora Cinema, USA. Anche nel *sequel* di Chris Fisher *S. Darko: A Donnie Darko Tale* (Newmarket Capital Group, USA, 2009) sono presenti dei rinvii a Carroll: si veda, per esempio, un manifesto di *Alice in Wonderland* all'interno di un cinema.

¹² Warner, USA.

¹³ Constantin Film – Davis Films – Impact Pictures – New Legacy, Germania – USA.

Non stupisce quindi che l'*incipit* di *The Matrix* (1999),¹⁴ un film dei fratelli Larry¹⁵ e Andy Wachowski basato su una loro sceneggiatura originale, strizzi l'occhio a Carroll. Il protagonista Neo sta sonnecchiando sulla tastiera del *computer* quando un misterioso internauta si mette in contatto con lui, esortandolo a seguire il *white rabbit*.



1. L. e A. Wachowski, *The Matrix* (1999)

Neo è perplesso, ma, quando dopo poco noterà sulla spalla della ragazza di un suo cliente il tatuaggio di un coniglio bianco, non esiterà a seguirli e a uscire dal proprio appartamento 101, numero che allude alla stanza delle torture del famoso romanzo di George Orwell *1984* (1949), dove si annienta nelle vittime l'autostima e la percezione oggettiva del mondo.

¹⁴ Warner, USA.

¹⁵ Nel 2003 Laurence Wachowski ha cominciato ad apparire in pubblico vestito da donna e ha cambiato il proprio nome in Lana. Dal marzo 2010 è registrato come Lana Wachowski nell'Internet Movie Database.



2. L. e A. Wachowski, *The Matrix* (1999)

I riferimenti ad Alice non sono finiti. Quando Neo incontra Morpheus, suo futuro mentore e capitano dell'*hovercraft* volante Nabucodonosor, quest'ultimo commenta: "I imagine that right now, you're feeling a bit like Alice. Hmm? Tumbling down the rabbit hole"; e gli chiede di scegliere tra una pillola azzurra ("You take the blue pill, the story ends, you wake up in your bed and believe whatever you want to believe") e una pillola rossa ("You take the red pill, you stay in Wonderland, and I show you how deep the rabbit hole goes"). Neo, ovviamente, sceglierà di restare nel Paese delle Meraviglie, quello della verità e della libertà dal giogo delle macchine. Si può infine notare una certa somiglianza tra il Caterpillar di Carroll e l'oracolo di *The Matrix*: entrambi pongono ai propri interlocutori interrogativi sulla loro identità, si sottraggono alle domande rispondendo con altri quesiti, e fumano ossessivamente (un narghilè o semplici sigarette) come se traessero dalle foglie di tabacco la propria preveggenza.

Il riferimento ad Alice è particolarmente appropriato in un film che riflette sulla dialettica fra reale e virtuale. Non si dimentichi, infatti, che i primi studi sugli ambienti virtuali e l'interattività erano legati alle ricerche

sugli allucinogeni come l'acido lisergico o LSD¹⁶ (non ancora illegale all'epoca): il *computer*, al pari della droga, è capace di creare mondi artificiali, nei quali l'impossibile diventa possibile.¹⁷ Si pensi, ad esempio, alla figura di Steward Brand, uno degli storici ufficiali della rivoluzione informatica nonché creatore di *The Whole Earth Catalog*, fondatore della comunità virtuale *The Whole Earth 'Lectronic Link* e futurologo chiamato da Spielberg per inventare un 2054 verosimile come sfondo del suo film *Minority Report* (2002).¹⁸ Negli anni Sessanta Brand aveva preso parte attivamente all'avanguardia del movimento psichedelico, organizzando nel 1966 The Trips Festival di San Francisco e le prime riunioni chiamate Acid Tests, in cui si sperimentava la droga psichedelica LSD. Ed è allora significativo che nella cultura *hippy* dell'epoca abbia avuto enorme fortuna il film d'animazione di Walt Disney *Alice in Wonderland* (1951),¹⁹ opera anomala che porta all'estremo le bizzarrie carrolliane. Le peregrinazioni di Alice nei mondi fantastici vengono allora interpretate come un viaggio sotto l'effetto della droga, secondo l'esemplare proposta di *White Rabbit*, canzone *acid rock* del gruppo californiano e psichedelico Jefferson Airplane compresa nell'album *Surrealistic Pillow* (1967).²⁰ Questa paradigmatica canzone, non a caso, è citata con insistenza nel film di Terry

¹⁶ Nel 1967 sarà bandito dagli USA, ma si continuerà a farne uso massiccio.

¹⁷ Si veda su questo tema B. Woolley, *Mondi virtuali*, trad. ital. di D. Mezzacapa, Torino, Bollati Boringhieri, 1993, pp. 23-77.

¹⁸ Fox, USA.

¹⁹ Disney, USA.

²⁰ Cfr. Jefferson Airplanes, *Surrealistic Pillow*, RCA Victor, 1967: "One pill makes you larger / and one pill makes you small / and the ones that mother gives you / don't do anything at all. / Go, ask Alice when she's ten feet tall. / And if you go chasing rabbits / and you know you're going to fall, / tell 'em a hookah-smoking caterpillar / has given you the call. / And call Alice, when she was just small, / when the men on the chessboard get up / and tell you where to go / and you've just had some kind of mushroom / and your mind is moving low. / Go, ask Alice, I think she'll know, / when logic and proportion have fallen sloppy dead / and the white knight is talking backwards / and the Red Queen's off with her head. / Remember what the dormouse said, / feed your head, feed your head".

Gilliam *Fear and Loathing in Las Vegas* (1998),²¹ dedicato alla droga come mezzo per sfuggire all'oppressivo conformismo dell'*American Dream* (con gesto dissacratorio, per esempio, la bandiera nazionale è 'sniffata' dopo esser stata impregnata di etere). Il crepuscolo del sogno è anche il tema di un altro film, questo contemporaneo al movimento *hippy*, che cita esplicitamente il personaggio di Carroll: *Alice's Restaurant* di Arthur Penn (1969).²² Una Alice che assume erba 'magica', per accorgersi dell'ipocrisia e della miseria morale nascoste dietro il paravento della comoda vita borghese, si ritrova del resto anche in *Alice* di Woody Allen (1990).²³

2. Alice di "The Matrix"

Dietro alle citazioni carrolliane di *The Matrix*, tuttavia, c'è dell'altro. Nel 1965 lo scienziato informatico Ivan Edward Sutherland – universalmente riconosciuto come il padre della grafica computerizzata grazie alla rivoluzionaria invenzione del *software* chiamato *Sketchpad*,²⁴ precursore dei sistemi CAD – aveva scritto il breve ma fondamentale saggio *The Ultimate Display*, concluso da queste parole:

"The ultimate display would, of course, be a room within which the computer can control the existence of matter. A chair displayed in such a room would be good enough to sit in. Handcuffs displayed in such a room would be confining, and a bullet displayed in such a room would be fatal. With appropriate programming such a display could literally be the Wonderland into which Alice walked."²⁵

²¹ Fear and Loathing LLC, USA.

²² Elkins Entertainment, USA.

²³ Orion Pictures, USA.

²⁴ Grazie a questo *software* Sutherland ha vinto il premio Turing nel 1988.

²⁵ I. E. Sutherland, *The Ultimate Display*, in *Proceedings of IFIP Congress 65*, Organized by the International Federation for Information Processing, New York City – May 24-29, Editor W. A. Kalenich, Washington D. C. – London, Spartan Books – Macmillan and Co., 1965, vol. 2, p. 508.

Si descrive qui una realtà virtuale identica a quella sviluppata dai creatori di *The Matrix*: negli anni Sessanta i *computers* erano gigantesche macchine dalle capacità molto limitate, eppure c'era già chi ne intuiva le potenzialità sorprendenti e allarmanti nello stesso tempo. Prima di proporre un parallelo tra questo saggio e *The Matrix* inteso non solo come trilogia cinematografica ma come *media franchise*,²⁶ bisogna chiarire che Sutherland usava il termine *display* con il significato di congegno capace di rendere intellegibile l'*output* del *computer* (il lemma *display* deriva dal tardo latino *displicare* ovvero spiegare, svolgere). I calcolatori, quelli degli anni Sessanta come quelli di oggi, incamerano informazioni (*input*) e dopo averle elaborate producono il risultato (*output*): il *display* è il modo di mostrarci questo risultato. Nell'informatica degli albori, quindi, *display* e schermo non coincidevano necessariamente come avviene oggi.²⁷

Sutherland pensa che un *display* collegato ad un elaboratore digitale ci dia la possibilità di ottenere familiarità con i concetti non realizzabili nel

²⁶ *Matrix* è un esempio di narrazione transmediale. Il *franchise Matrix* è formato da tre film, *Matrix* (1999), *Matrix Reloaded* (2003), *Matrix Revolutions* (2003); da una raccolta di cortometraggi di animazione, *Animatrix* (2003); da due videogiochi, *Enter the Matrix* e un gioco *massively multiplayer*; e da una serie di *graphic novels* realizzate da illustri disegnatori e sceneggiatori. Presentiamo un esempio di transmedialità: all'inizio di *Matrix Reloaded* Neo, Trinity e Link incontrano un ragazzo che si mostra eccessivamente servizievole nei confronti di Neo: Link sottolinea ironicamente che da quando Neo ha salvato il ragazzo, questo non dà tregua al proprio benefattore. A questo punto ci aspetteremmo un racconto o un *flashback* che spieghi l'antecedente e invece non viene chiarito nulla. Per capire il significato delle parole di Link, si deve vedere il cortometraggio *Kid's Story* (che fa parte di *Animatrix*). Il ragazzo, mai identificato con un nome, sarà una figura fondamentale in *Matrix Revolutions*.

²⁷ Si legga per esempio la definizione del *Vocabolario Treccani*: "In elettronica, lo schermo (detto in italiano, ma meno comune, visualizzatore) su cui, nelle unità video, nei computer e nei terminali, si visualizzano, sotto forma di caratteri luminosi generati da un tubo a raggi catodici oppure per mezzo di cristalli liquidi, dati alfanumerici contenuti nella memoria dell'elaboratore; anche, il piccolo schermo, per lo più a cristalli liquidi, su cui compaiono le cifre nelle calcolatrici elettroniche portatili o in altri apparecchi (orologi, macchine fotografiche, impianti di alta fedeltà, ecc.) nei quali si vuole ottenere la visualizzazione digitale di alcuni dati" (cfr. *Vocabolario Treccani*, s. v. *display*, all'indirizzo elettronico <http://www.treccani.it/vocabolario/display/>).

mondo fisico: “It is a looking glass into a mathematical wonderland”.²⁸ Prima di teorizzare il *display* definitivo ovvero quello capace di simulare ogni cosa, egli parla del *display* cinestesico,²⁹ partendo dal presupposto che il *computer* può facilmente percepire le posizioni dei muscoli corporei: oltre a quelli delle mani e delle braccia (utilizzati per muovere i *joysticks*), possono essere impiegati anche quelli degli occhi ed è dunque possibile pensare a macchine costruite per percepire e interpretare i movimenti oculari, utilizzando linguaggio di sguardi per controllare il *computer* (si ricordi che nel 1968 fu Sutherland a ideare il primo visore per la realtà virtuale, imparentato ai famosi occhiali 3D). Secondo lo scienziato tali esperimenti apriranno inedite prospettive sui meccanismi stessi della visione. Egli invita poi a non confondere i principi fisici che regolano il reale con quelli che regolano degli oggetti rappresentati sul calcolatore: “There is no reason why the objects displayed by a computer have to follow the ordinary rules of physical reality with which we are familiar”.³⁰ L’utente di un dispositivo visivo può, ad esempio, rendere trasparenti gli oggetti solidi (dunque si può vedere attraverso la materia).

Sutherland arriva dunque a immaginare una virtualità che entra in competizione col reale: “handcuffs displayed in such a room would be confining”, ma ciò non significa che delle manette virtuali diventino reali (cosa impossibile), bensì che delle manette virtuali ci diano la sensazione di avere i polsi bloccati. L’idea centrale di *The Matrix* è esattamente questa: le macchine, un tempo create e guidate dall’uomo, hanno ribaltato la situazione creando e guidando gli uomini. Per servirsi di loro (per sfruttare l’energia scaturita dal calore prodotto dai loro organismi, ‘coltivati’ dentro

²⁸ Cfr. I. E. Sutherland, *The Ultimate Display*, cit., p. 506.

²⁹ La cinestesia è la sensibilità dei muscoli durante l’attività motoria, dovuta a ricettori di movimento presenti nei tendini, nelle guaine e nei muscoli stessi.

³⁰ I. E. Sutherland, *The Ultimate Display*, cit., p. 508.

bacelli)³¹ hanno realizzato una neuro-simulazione interattiva (chiamata *matrix*) che riproduce ogni singolo aspetto della società del 1999. Nella matrice gli uomini credono di vivere e di scegliere, ma sono solo schiavi di *software* raffinatissimi che possono simulare qualsiasi cosa, persino i sentimenti: un programma incontrato da Neo in *Matrix Revolutions* dichiara di volere molto bene a sua figlia, e quando Neo ribatte che l'amore è un sentimento umano, risponde che in realtà "love is just a word. What matters is the meaning you attach to the word". In Matrix si vive dunque una materialità simulata: "What do you mean 'real'? Give me a definition of 'real'. If by real you mean what we perceive, what we can smell, touch and see, then 'real' is simply electrical signals interpreted by the brain", spiega Morpheus a Neo. Il Paese delle Meraviglie vagheggiato da Sutherland diventa una prigione dalla quale si deve scappare, seguendo il Coniglio Bianco. Nel film tutto è ribaltato: il mondo apparentemente reale è finto e il *Wonderland* è autentico. Negli sconfinati spazi di Matrix si è in gabbia, mentre nelle anguste cabine della Nabucodonosor e nella claustrofobica città di Zion si trova la libertà. Non è forse un caso che la citazione di Carroll, che in *The Ultimate Display* di Sutherland si trovava in *explicit*, sia disposta nell'*incipit* di *The Matrix* come se si trattasse di un passaggio di testimone.

Non è certo che i fratelli Wachowski si siano direttamente ispirati all'articolo di Sutherland per il *plot* della loro trilogia.³² È però evidente la

³¹ Morpheus chiarisce che "The human body generates more bioelectricity than a 120 V battery and over 25,000 btu's of heat".

³² Stefano Disegni e Massimo Caviglia hanno fatto notare alcuni punti di tangenza fra il tema di *Matrix* e il loro fumetto multimediale *Razzi amari* del 1992, in cui è descritto un mondo apparentemente perfetto, nel quale le menti degli uomini sono controllate attraverso un *microchip* installato nel cervello dei neonati. Gli autori hanno vagliato l'ipotesi di fare causa per plagio ai Wachowski, ma hanno poi rinunciato per gli ingenti costi della pratica (si veda S. Disegni, *I miei ciak d'oro!*, in "Ciak", 7 luglio 2011, p. 114). Si noti, inoltre, come l'idea di una cospirazione autoritaria capace di

conformità fra il punto di vista di *The Ultimate Display* e quello di *The Matrix*, opera che dopo più di dieci anni, anche nell'era del *Web 2.0*,³³ resta attualissima e riesce ad accendere sempre nuove inquietudini. Sutherland aveva prefigurato la possibilità di creare un Paese delle Meraviglie, con tutti i rischi che comporta lo sprofondamento nella tana del White Rabbit: non a caso dopo l'esempio della sedia ("A chair displayed in such a room would be good enough to sit in"), che del resto sembra recuperato nel film (i primi oggetti che Morpheus fa apparire nel programma virtuale di caricamento simile a *Matrix*, sono due poltroncine stile Chesterfield), il suo saggio propone i due esempi angoscianti delle manette e della pallottola ("a bullet displayed in such a room would be fatal").

Matrix funziona allo stesso modo, poichè le lesioni subite all'interno della neuro-simulazione interattiva si riflettono anche nel mondo reale, se si muore nella matrice si muore anche nella realtà. E del resto il timore che le macchine, acquisite le capacità proprie della mente umana, si possano ribellare al loro artefice era già presente nei racconti di Isaac Asimov: si pensi al suo *Multivac*, *supercomputer* dotato di coscienza propria e sentimenti.³⁴ Tre anni dopo l'articolo *The Ultimate Display*, nel 1968,

manipolare la nostra percezione della realtà sia già presente nella pellicola *Videodrome*, scritta e diretta da David Cronenberg nel 1982 (Filmplan International II – Canadian Film Development Corporation, Canada).

³³ Il termine *Web 2.0* è "utilizzato per indicare uno stato dell'evoluzione del *World Wide Web*, rispetto a una condizione precedente. Si indica come *Web 2.0* l'insieme di tutte quelle applicazioni *online* che permettono uno spiccato livello di interazione tra il sito web e l'utente come i *blog*, i *forum*, le *chat*, i *wiki*, le piattaforme di condivisione di media come *Flickr*, *YouTube*, *Vimeo*, i *social network* come *Facebook*, *Myspace*, *Twitter*, *Google+*, *Linkedin*, *Foursquare*, ottenute tipicamente attraverso opportune tecniche di programmazione Web afferenti al paradigma del Web dinamico in contrapposizione al cosiddetto *Web statico* o *Web 1.0*" (cfr. *Wikipedia*, s. v. *Web 2.0*, all'indirizzo elettronico http://it.wikipedia.org/wiki/Web_2.0).

³⁴ *Multivac* è citato nei racconti *Question* (1955), *Franchise* (1955), *The Dead Past* (1956), *Someday* (1956), *The Last Question* (1956), *Jokester* (1956), *All the Troubles of the World* (1958), *Anniversary* (1959), *The Machine that Won the War* (1961), *My Son, the Physicist* (1962), *Key Item* (1968), *That Thou Art Mindful of Him*

sarebbe uscito il film di Stanley Kubrick *2001: A Space Odyssey*,³⁵ profonda meditazione sull'uso della scienza.



3. L. e A. Wachowski, *The Matrix* (1999)

Il pionieristico invito di Sutherland a non scherzare con la tecnologia, perché l'Intelligenza Artificiale è delicata e può sfuggire al nostro controllo, offre davvero un'inedita prospettiva sulle affascinanti insidie del virtuale, quelle già presenti e quelle che ci aspettano nel futuro. Del resto, come sentenziava la White Queen in *Through the Looking-Glass*, "It's a poor sort of memory that only works backwards".³⁶

(1974), *The Life and Times of Multivac* (1975), *Point of View* (1975), *True Love* (1977), *It is Coming* (1978), *Potential* (1983).

³⁵ MGM, UK-USA.

³⁶ Cfr. L. Carroll, *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*, in Id., *The Complete Works*, with an introduction by A. Woolcott and illustrations by J. Tenniel, New York, Vintage Books, 1976, p. 198.

Copyright © 2014

Parole rubate. Rivista internazionale di studi sulla citazione /
Purloined Letters. An International Journal of Quotation Studies